DYNAMIC PUBLISHER

Pour l'ordinateur MSX-2 256 KRam

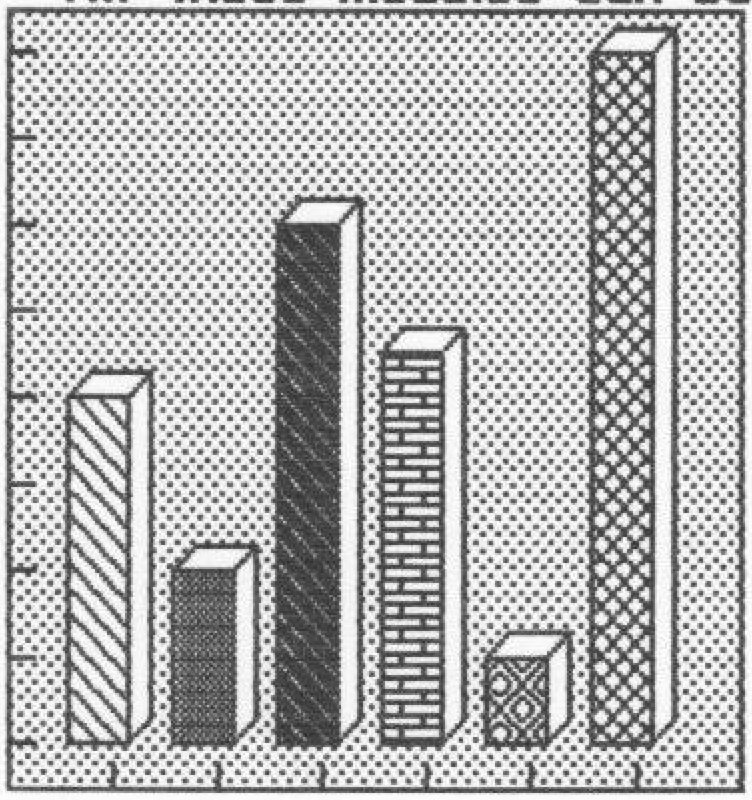
par Cees Kramer

DYNAMIC PUBLISHER

§1:Introduction

This is a demonstration of a few of the many possibilities of "Dynamic Publisher", a desktop publishing program for the MSX2 with 256 KRam. The program contains an advanced paint program, a graphic wordprocessor, a print utility, a fonteditor and all the functions needed to combine these parts.

All these modules can be used directly in "Dynamic Publisher".



Texts, graphs, tables, drawings, borders, digitised pictures etc. can be combined in any way to create your own designs. Newspapers, posters, signs, banners, greeting cards, invitations, menus, etc. can be designed without any problem. Any matrix printer can be used due to printer files. Even a laserprinter can be connected. All the graphic designs can be used in your own Basic programs. The whole package is controlled by easy to use pull down menus (over 100 independent options!). Fonts, screens, stamps, borders, patterns, texts and adjustments can be saved on disk.

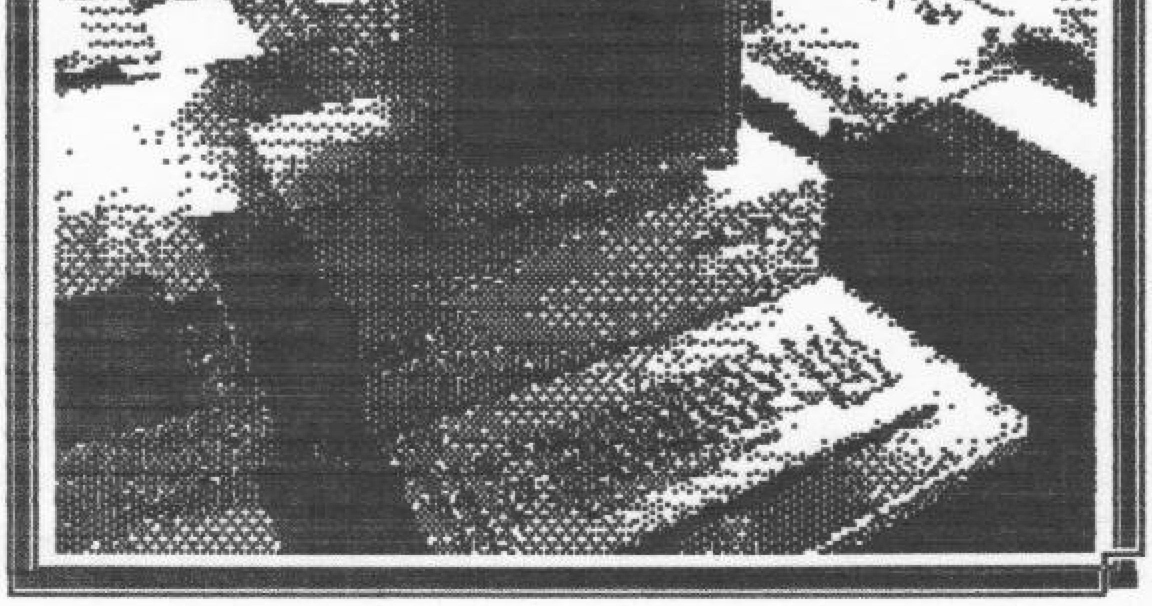
§2:The Painter

The painter in "Dynamic Publisher" is a complete black & white drawing program containing advanced options as fillstyles, stamps, fixing, tables graphs and borders. The workscreen has a width of 512 pixels and a height of 704 pixels! You can scroll smoothly over this screen in detail or work with it in a condensed total view.

§3:The Wordprocessor

Even though the wordprocessor is only a small part of "Dynamic Publisher", it contains some unique properties. First of all, any font can be used in the wordprocessor. This means **really** "what you see is what you get". You can type in your text in a normal font or in a font containing chemical symbols, japanese characters etc. All special characters like "àáâä" and "ƒ‡§¢ÿαβ" etc. are available.

All the special symbols can be used in the wordprocessor and appear on the screen

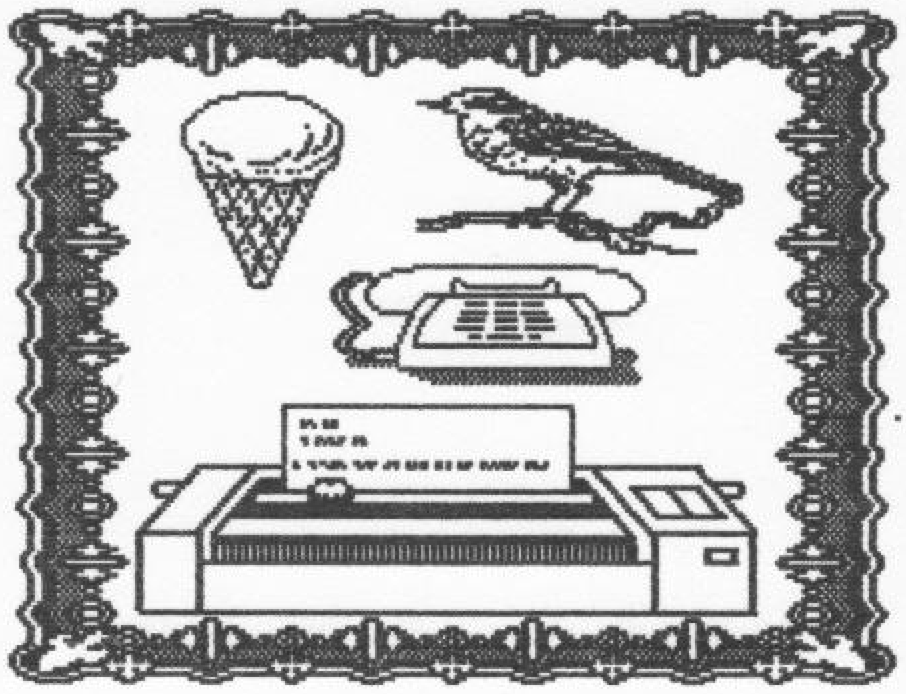


exactly the way they will be printed! Of course <u>underline</u>, **bold**, subscript, double width, and <u>**combinations**</u> can also be used with any font and any symbol.

The second advanced possibility of the wordprocessor is the proportional spacing of characters even in the wordprocessor: Each and every character can have its own width.

§4:The Fonteditor

The fonteditor enables you to adapt an existing font from the "Dynamic Publisher" disk or to design one yourself. Suppose you are typing a text in the wordprocessor. Suddenly you need a special symbol. You



can just leave the wordprocessor, design the symbol in the fonteditor and return to your text. This can be done without loading or saving text or program, so it will take only a few seconds. Now you can directly use your new symbol in the wordprocessor.

§5:Columns

Columns are an extremely usefull tool for creating a layout of your design. Columns can be placed, moved and sized on the detailed or the full page view.

When putting text from the wordprocessor into the columns you can chose from left allign, right allign, centre or justify for each column seperately.

§6:Conclusion

Dynamic publisher is made for those people who want to use their computer in a creative way by designing stickers, posters, signs, banners, invitations, postcards, newspapers menus etc. (everything



you can put on paper). For people who don't own a printer yet, the program is useful as well: you can use the designs in your own Basic programs. Dynamic Publisher is the first of a range of professional programs Radarsoft plans to devellop for the MSX2. A wordprocessor and a combined database and spreadsheet will follow. Dynamic Publisher will be able to use texts, tables, graphs and other data from these expected programs.

I whish you a lot of fun with the countless possibilities of Dynamic Publisher. Probably you'll find new possibilities to use the program in your home, office, school or hobby, time after time.

INTRODUCTION

Le programme "Dynamic Publisher" a été développé spécialement pour l'ordinateur MSX 2. Il ne s'agit donc pas d'une adaptation d'un paquet pour un autre ordinateur. Le résultat est un produit qui exploite entièrement le hardware graphique dont dispose en particulier un MSX 2, plus que par exemple un IBM PC ou un ATARI ST.
Dynamic Publisher vise spécialement ceux qui font preuve de créativité, ceux qui se servent de leur ordinateur pour faire des autocollants, des posters, des affiches, des inventions, du papier à lettres, des cartes de Noel, des journaux de l'école, des menus, etc. Mais vous pouvez aussi utiliser le programme sans imprimante. C'est que votre MSX 2 Basic peut charger tous les plans que vous avez fait à l'aide de Dynamic Publisher, de sorte que vous pouvez les utiliser dans vos propres programmes.
Le programme contient entre autres un traitement de textes, un éditeur de séries de caractères et un programme de dessin très avancé.
L'ensemble est commandé à l'aide de menus "Pull-Down" qui vont au-devant des désirs des utilisateurs. Bien que le programme ne soit pas compliqué et facile à manier, je vous conseil de lire entièrement ce livret d'instructions afin de pouvoir profiter de façon optimale de toutes les possibilités que vous offre Dynamic Publisher.
Radarsoft a l'intention de développer toute une série de programmes professionnels pour le MSX 2, dont Dynamic Publisher est le premier.
Suivant entre autres un traitement de textes et un database-spreadsheet combiné. Dynamic Publisher peut être utilisé pour charger des textes, des tables, des graphiques, etc, de ces programmes à venir.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir avec Dynamic Publisher et ses multiples possibilités. Comme moi, vous en découvrirez toujours de nouvelles. Vous pourrez vous en servir au travail, à l'école ou simplement à la maison.

Cees KRAMER, Juillet 1987.

CHAPITRE 1: La commande

1.1 Souris, Joystick, Clavier

Le programme peut être commandé à l´aide du clavier, du joystick, ou de la souris. Si vous voulez vous servir de la souris, il faut que celle-ci se trouve dans l´ordinateur au moment où vous chargez le programme. Le programme trouvera lui-même la porte où se trouve la souris et lui donnera ensuite la commande. S´il n´y a pas de souris, vous pouvez vous servir du clavier ou du joystick. Quand au clavier, il va de soit que la barre d´espacement sert de bouton d´action.
Quand à la souris, seulement le bouton gauche sert de bouton d´action. Bien qu´on puisse réaliser toutes les fonctions du programme à l´aide du clavier ou du joystick, je vous conseille d´acheter une souris: vous travaillerez plus facilement et plus vite.

1.2 Le curseur

A l´exception du traitement de textes, tout le paquet fonctionne à l´aide d´un curseur: une petite croix sur l´image que vous pouvez commander. Dans ce qui suit, nous entendrons par indiquer: aller avec le curseur jusqu´à un certain endroit et appuyer ensuite sur le bouton d´action.

1.3 Les menus "Pull-Down"

Autrefois l´interaction de l´utilisateur et du programme était un problème: "Le programme a 1881 possibilités, mais comment l´utilisateur montre-t-il ce qu´il veut ?"
Au début, ce problème était résolu à l´aide de toutes sortes de combinaisons de touches: "Tracer une ligne avec Shift-L, changer la couleur avec CTRL-K" etc. Ensuite, on a introduit les programmes-menus.
En appuyant sur un bouton spécial, on faisait disparaître l´image dont on se servait, pour faire apparaître ensuite une liste de choix: le menu. En frappant une lettre ou un chiffre, on faisait disparaître ce menu-ci pour faire place à un autre menu, où l´on pouvait de nouveau faire des choix. Ce processus se répétait jusqu´à ce qu´on ait trouvé ce qu´on voulait. Ensuite, il fallait retrouver l´image première.
Afin d´éviter tous ces ennuis, nous avons choisi une solution plus moderne: le menu "Pull-Down". Pull-Down est un mot anglais qui signifie: "tires en bas" et c´est exactement ce qui se produit: en haut de l´écran il y a une barre bleue contenant quelques mots clé; en indiquant un tel mot à l´aide du curseur, vous tirez de la barre un menu, offrant plusieurs possibilités. Pour faire disparaître le menu, vous faîtes simplement disparaître le curseur du menu. Si vous voulez choisir une possibilité du menu, vous l´indiquez.

1.4 Possibilités d'un menu Pull-Down

Chaque menu consiste donc en un certain nombre de lignes, où les choix sont rangés les uns au dessous des autres. En indiquant une de ces lignes, vous faîtes un certain choix. En voyant la ligne, on peut souvent deviner déjà le résultat de l'indication.

Sous-menu
Si le choix est suivi d'une flêche à droite, cela veut dire que l'indication effectuera l'apparition d'un nouveau menu, le sous-menu. Ce sous-menu contient encore des lignes, entre lesquelles il peut y avoir un autre sous-menu etc.
Exemple:
Sous le mot clé OPTIONS, vous trouvez l'option COULEUR D'ENCRE. L'indication de cette option donne un nouveau menu contenant trois autres possibilités.

Introduire un nombre
Si vous voyez un nombre à la fin de la ligne, indication de cette ligne effectuera l'apparition d'une petite barre rouge à la place du nombre, dans laquelle vous pouvez introduire un autre nombre à l'aide du clavier.
Exemple:
Sous le mot clé TEXTE, vous trouvez une ligne intitulée INTERLIGNE 13. Après avoir indiqué cette ligne, vous pouvez introduire un autre nombre à l'aide du clavier. Ensuite vous appuyez sur RETURN et le curseur réapparaît. Le nombre 13 a été remplacé maintenant par le nombre que vous avez tapé.

Une possibilité d'allumer ou d'éteindre
Si vous voyez un cercle noir ou blanc à la fin de la ligne, cela veut dire qu'on peut allumer ou éteindre cette option. Une petite boule noire veut dire "éteint", une petite boule blanche "allumé".
Exemple:
Sous le mot clé SYSTEME vous trouvez COORDONNEES. A l'aide de cette option, vous pouvez allumer ou éteindre les coordonnées en haut de la barre de menus.

Menus directifs
Le menu directif est un menu particulier mais très important.
Il apparaît sous toutes les options CHARGER et SAUVER. Le fonctionnement de ce menu directif est pareil à celui des options. A titre d'exemple, je suppose que vous voulez charger un cachet (on vous expliquera plus tard ce que c'est). Vous voyez alors apparaître un menu comme suit:

```
A:NOM1      .STP          A:      B:
CHARGER
DELETE
PLACE LIBRE:                    82814
```

NOM1	007	11:43	22-87-87
NOM2	012	11:58	22-87-87
NOM3	021	87:45	23-87-87

En haut, vous voyez "A:NOM1.STP". Tout ce qui se trouve sur le disque a un nom qui est divisé en deux parties. La première partie "NOM1" est choisi par vous. La deuxième partie "STP" est employée pour ordonner vos cachets sur le disque. En indiquant "A:NOM1" vous pouvez introduire un autre nom à l´aide du clavier.
C´est ainsi que tous les cachets se terminent par "STP" et tous les textes par "TXT". Il est également possible de charger cette deuxième partie. Mais ceci crée souvent des confusions.
Si vous indiquez la barre avec CHARGER, le programme va essayer de charger le cachet "NOM1.STP" du disque A. Si vous voulez charger "NOM3" et pas "NOM1", vous devez d´abord indiquer "NOM3", "NOM1" sera remplacé par "NOM3". Si vous ne voulez pas charger le disque A mais le disque B, vous devez d´abord indiquer "B:". Le "A" sera remplacé par le "B".

"NOM1" jusqu´à "NOM3" sont les cachets qui se trouvent en ce moment dans le disque magnétique A. Les noms sont suivis de l´heure et de la date où le cachet concerné a été mis sur disque. Si vous voulez voir les cachets d´un autre disque, vous pouvez charger les disques et indiquer ensuite "A:". Vous faites alors disparaître "NOM1" jusqu´à "NOM3" et apparaître les cachets de l´autre disque.
Qu´est-ce qu´il se produit lorsqu´il y a plus de six cachets sur le disque ? Il n´y a de la place que pour six noms ! Dans ce ces là, il n´y a que les six premiers cachets qui apparaissent. En indiquant maintenant les flêches vers le bas vous ferez apparaître les six cachets suivants etc. En indiquant les flêches vers le haut, vous aurez un effet opposé.

DELETE veut dire: ne pas charger le fichier mais l´effacer du disque. Par exemple parce que vous avez mis le même cachet sur un autre disque aussi et que vous voulez faire de la place sur le disque en question.

Lorsque vous voulez mettre sur disque un cachet, il faut faire attention au nom que vous donnez. Si vous utilisez le nom d´un cachet déjà sur le disque, ce cachet-ci est effacé et le nouveau cachet est mis sur disque.

1.5 Erreurs de disque

Dès que vous avez fait une erreur de disque, vous verrez apparaître un menu sur l'image, qui vous fait savoir le genre d'erreur que vous avez fait. Un grand nombre d'erreurs sont d'ailleurs exclues, simplement parce que la structure de Dynamique Publisher ne les permet pas (il est par exemple impossible d'introduire des noms se composant de plus de 8 lettres).

CHAPITRE 2: **Réglages du système**

Lorsque vous mettez en marche le programme, vous voyez apparaître, en haut de l´image, la barre de menus contenant les mots clé suivants:

OPTIONS	DESSINER	TEXTE-+	SYSTEME	SCROLL	282 815

OPTIONS Réglages des opérations de dessin etc.

DESSINER Montre une liste d´états dans lesquels se trouve le curseur lorsqu´on indique quelque chose sur l´écran (donc pas dans un menu). Si "LIGNE DROITE" est allumée, cela veut dire on peut tracer une ligne droite sur l´écran à l´aide du curseur.

TEXTE-+ Réglages et possibilités pour traiter et imprimer des textes.

SYSTEME Possibilités pour régler entre autres les couleurs de l´écran pour allumer ou éteindre des coordonnées etc.

SCROLL Permet de déplacer l´image sur l´écran. C´est que l´écran de travail sur lequel vous pouvez dessiner, a une hauteur de 784 points. Il est donc trop haut pour apparaître en une fois sur l´écran. Après avoir indiqué SCROLL, vous pouvez bouger l´image vers le haut et vers le bas. En appuyant de nouveau sur le bouton d´action, vous faites réapparaître le curseur et arrêter le SCROLL.

282 815 Ce sont les coordonnées sur lesquelles se trouve le curseur à ce moment-là.

Sous le mot clé SYSTEME, vous trouvez un certain nombre de réglages possibles:

COORDONNEES Règle la visibilité des coordonnées en haut de l´écran à gauche.

TRAME Allume ou éteint trame. Trame est une sorte de motif à carreaux, invisible sur l´écran. Le curseur ne peut se trouver que sur les sommets de l´écran, ce qui vous permet de tracer facilement des lignes droites et de mettre différentes choses à la même hauteur.

COLONNES Règle la visibilité des colonnes. (Voir Chapitre 5)

HEURE/DATE En indiquant ceci, vous faites apparaître un sous-menu contenant trois possibilités:
QU´ELLE HEURE EST-IL ?
Vous montre l´heure et la date.
REGLEZ L´HEURE
Vous fait régler un temps différent, par exemple: "15:28:38"

REGLEZ LA DATE
Vous fait régler une date différente, par exemple "27-87-87"
L´heure et la date sont importantes parce qu´elles sont mémorisées chaque fois que vous mettez quelque chose sur le disque. Heureusement, vous n´avez à régler l´heure et la date qu´une seule fois, parce que le MSX 2 a une horloge qui continue de marcher lorsque l´ordinateur est éteint.

REGLAGE

En indiquant ceci, vous faites apparaître un sous-menu contenant 5 possibilités:

CHARGER — Charger un autre réglage du disque. Lorsque le programme est chargé, le réglage intitulé "START.SYS" est chargé en même temps.
Ce réglage contient le réglage d´une imprimante MSX standard, comme le VW8838 ou le NMS1421.

SAUVER — Garder sur disque le réglage actuel.
Si vous voulez que le programme se mette en marche désormais avec ce réglage, il faut conserver le réglage sous le nom "START.SYS" sur le disque Dynamic Publisher. Je vous conseille de ne conserver plus rien d´autre sur le disque Dynamic Publisher. Il vaut mieux utiliser alors un autre disque.

IMPRIMANTE — Voir le chapitre 18.

IMAGE — En appuyant sur IMAGE tout en tenant le bouton d´action, vous pouvez déplacer l´écran à fin de le mettre juste au milieu de l´image.

COULEUR — Permet de régler les quatre couleurs du programme. Vous choisissez d´abord la couleur que vous voulez changer. Ensuite vous voyez apparaître le sous-menu suivant:

>ROUGE	Plus de rouge.
<	Moins de rouge.
>VERT	Plus de vert.
<	Moins de vert.
>BLEU	Plus de bleu.
<	Moins de bleu.

Puisque toute couleur se compose d´une composante rouge, verte et bleue, vous pouvez faire toute couleur désirée.

INFO Donne le numéro de version de votre Dynamic Publisher.

Dans Dynamic Publisher, tout ce qui compte au fond, c'est le résultat sur l'écran de travail. Cet écran de travail est un écran en noir et blanc, qui se compose de 512 fois 784 points.
Comparable donc à une feuille A4. Sur cette écran, on peut dessiner à l'aide du programme de dessin, imprimer du texte du traitement de textes et représenter, à l'aide de cachets, des images et des dessins que l'on a faits avant.

CHAPITRE 3: Le programme de dessin

3.1 Votre premier dessin...

Bougez le curseur vers le milieu de l´écran (blanc).
Appuyez maintenant sur le bouton d´action et tenez-le.
Bougez le curseur et vous êtes en train de tracer une ligne.
Lachez le bouton d´action et le curseur réapparaît.
Maintenant vous pouvez le bouger sans qu´il dessine. Au moment où vous avez appuyé sur le bouton d´action, vous avez vu apparaître, à gauche dans la barre de menu le mot CORRECT(ion). En indiquant ce mot ou en appuyant sur la touche ESC, vous pouvez effacer la dernière opération de dessin.

3.2 Les fonctions de dessin

Il est déjà amusant de tracer une ligne mais il y a beaucoup plus de possibilités. Vous les trouvez sous le mot clé DESSINER.
Voici les explications de chaque opération:

POINTS	Fait des points continuellement. Si vous bougez le curseur lentement, vous tracez une ligne. Si vous faites des mouvements rapides, (à l´aide de la souris) vous voyez apparaître un pointillé.
LIGNE DROITE	Fait une ligne droite. Il faut d´abord indiquer le point de départ et ensuite le point d´arrivée de la ligne.
LIGNES DROITES	Fait des lignes droites liées. Le point d´arrivée de la première ligne est le point de départ de la deuxième etc. Vous pouvez arrêter le dessin des lignes en déplaçant le curseur vers la barre de menus.
EVENTAIL	Fait des lignes droites ayant toutes le même point de départ.
RECTANGLE	Dessine un rectangle. Indiquez d´abord un sommet et ensuite le sommet d´en face.
COLORIER	Colorie l´écran depuis la position du curseur. Si vous indiquez une partie blanche de l´écran, elle sera coloriée en noir. Si vous indiquez une partie noire, elle sera blanche.
ELLIPSE	Vous faites comme si vous vouliez faire un rectangle mais au lieu de dessiner un rectangle, ELLIPSE dessine l´ellipse qui entre dedans.
POLYGONE	Vous faites comme pour les lignes droites mais dès que vous arrêtez, la ligne rejoint automatiquement le premier point de départ: la figure est pour ainsi dire fermée.

TABLEAU	Vous faites comme pour le rectangle. Vous dessinerez alors un motif à carreaux. Puisque tous les carreaux doivent devenir aussi grands et puisqu'on travaille sur un écran d'ordinateur se composant de petits points, il se peut que le résultat soit un peu plus petit. Vous pouvez régler le nombre de colonnes et de lignes de carreaux sous OPTIONS.
GRAPHIQUE	Vous faites comme pour TABLEAU. Vous dessinerez alors un graphique au lieu d'un motif à carreaux. Pour une explication plus précise voir 3.6.
OURLET	Donne un petit rectangle à l'aide duquel on peut agrandir une partie de l'écran. Sur cet agrandissement vous pouvez facilement allumer et éteindre des points séparés. Si -lorsque vous appuyez sur le bouton d'action- le curseur se trouve sur un point noir, vous pouvez dessiner en blanc (gommé) sinon vous pouvez dessiner en noir. L'agrandissement se comporte comme un menu: il disparaît lorsque le curseur l'a quitté.
CACHET	Un cachet est une partie rectangulaire de l'écran, à usage multiple. Voir ATTRAPER CACHET.
ATTRAPER CACHET	Copier une partie de l'écran dans un cachet. Sélectionner ATTRAPER CACHET et aller vers la partie de l'écran où vous avez déjà dessiné quelque chose. Faites comme si vous vouliez entourer le dessin d'un rectangle. La partie de l'écran entourée du rectangle est maintenant copiée et le programme selectionne automatiquement CACHET comme opération de dessin. Maintenant vous pouvez mettre de coté, sur une partie quelconque de l'écran, une copie de ce cachet.
ETIRER CACHET	Cette opération ne change rien sur l'écran. Il faut seulement dessiner un rectangle au même dimension que celle du cachet désiré. Ensuite le cachet existant est adopté (et donc détruit) et vous aurez un autre cachet aux dimensions différentes.
AJOUTER COLONNE	Explications au Chapitre 5.
DEPLACER COLONNE	Explications au Chapitre 5.
CHANGER COLONNE	Explications au Chapitre 5.

Un certain nombre de ces opérations de dessin se comportent d'une toute autre façon lorsqu'on change certain réglages.

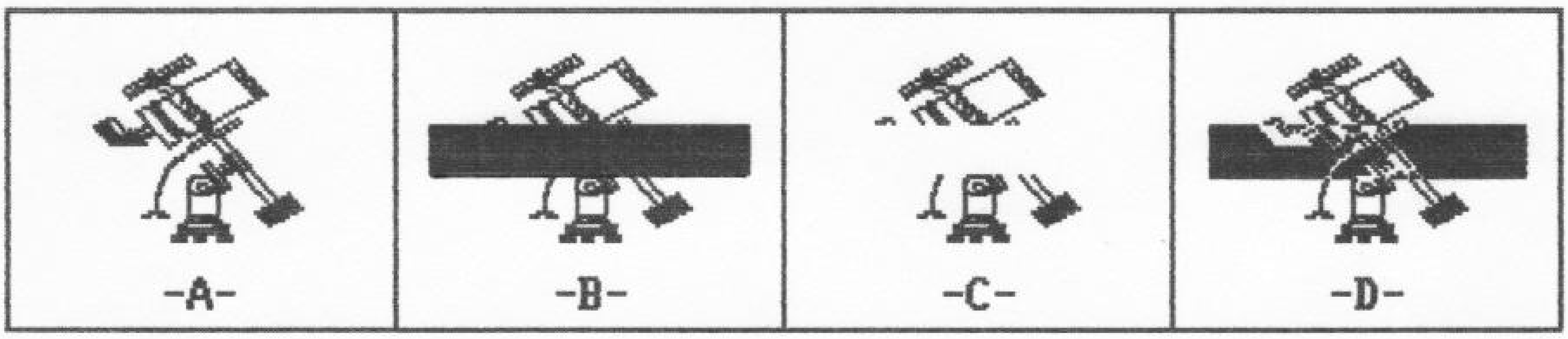
Ces réglages, que vous trouvez sous le mot clé OPTIONS, seront traités dans les paragraphes suivants.

3.3 Couleur d´encre

Quant à la couleur d´encre, il y a trois possibilités:

NOIR	Vous dessinez avec de l´encre noire (normal).
BLANC	Vous dessinez avec de l´encre blanche.
CHANGEMENT	Sur le noir, vous dessinez en blanc et sur le blanc, vous dessinez en noir. Une ligne dessinée est donc toujours visible.

Exemple:
A: Font de l´écran
B: Dessiner un rectangle rempli, couleur d´encre NOIR
C: Dessiner un rectangle rempli, couleur d´encre BLANC
D: Couleur d´encre CHANGEMENT

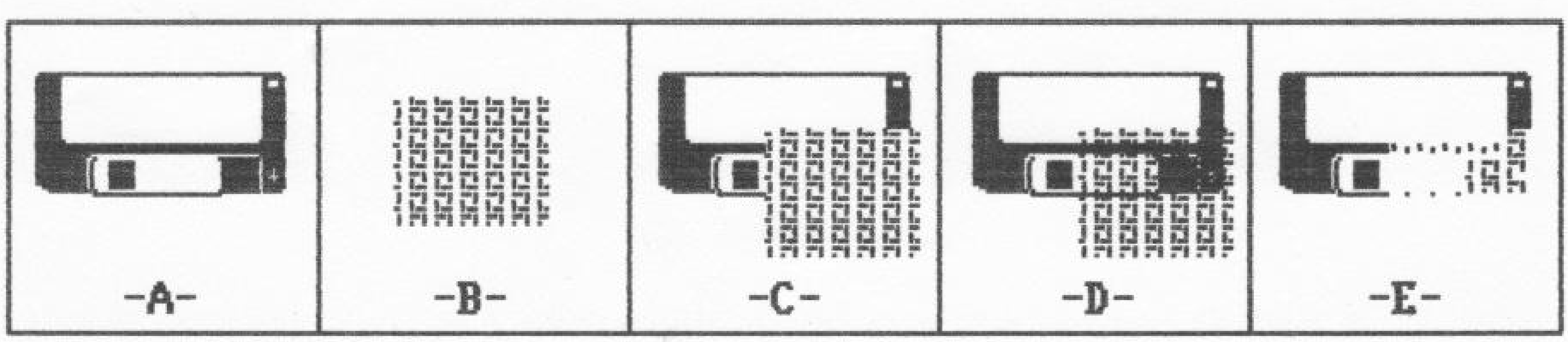


3.4 FIXER

FIXER est une possibilité très importante lorsque vous travaillez avec des cachets, des graphiques etc. La fixation d´une couleur a l´effet suivant: les lignes restent de cette couleur, même lorsqu´elles sont couvertes d´un cachet, d´un graphique, d´une table etc.
Plus loin dans ce livret d´instruction, nous verrons plus d´applications et plus d´exemples. Il y a trois possibilités:

PAS	La situation normale.
NOIR	Ce qui est noir reste noir.
BLANC	Ce qui est blanc reste blanc.

Exemple:
A: Fond de l´écran
B: Cachet
C: Cachet mis sur le fond, fixer PAS
D: Cachet mis sur le fond, fixer NOIR
E: Cachet mis sur le fond, fixer BLANC



3.5 Mode de remplissage

Les opérations de dessin RECTANGLE, COLORIER, ELLIPSE et POLYGONE ont aussi la possibilité de dessiner des figures remplies. Il faut régler alors le mode de remplissage.

Possibilités:

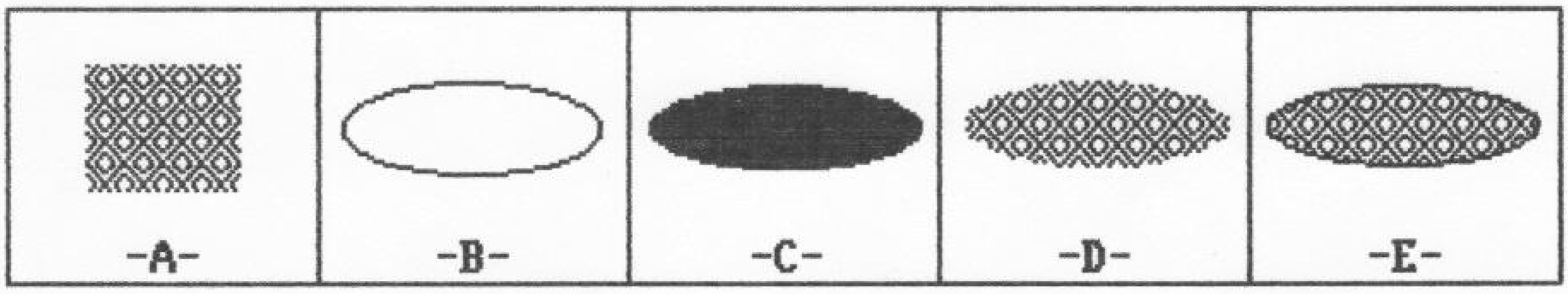
PAS REMPLIR — La situation normale. (COLORIER remplit toujours!)

REMPLIR D´ENCRE — La figure est remplie d´encre. Le résultat dépend aussi de la couleur d´encre.

REMPLIR DE CACHET — La figure est remplie d´un motif qui se trouve dans un cachet. Vous avez un grand nombre de possibilités parce que le programme contient lui-même 45 motifs standards. De plus, vous pouvez dessinez tout motif désiré dans un cachet et le garder sur disque.

CONTOUR — Une possibilité supplémentaire lorsque vous avez sélectionné REMPLIR DE CACHET. Est-ce qu´il doit y avoir un contour ou non ? (N´a pas d´influence sur COLORIER).

Exemple:
Ici on dessine sur une partie vide de l´écran, la couleur d´encre est NOIR et on ne fixe pas.
A: Un cachet standard
B: Dessine une ellipse, PAS REMPLIR
C: Dessine une ellipse, REMPLIR D´ENCRE
D: Dessine une ellipse, REMPLIR DE CACHET, CONTOUR éteint
E: Dessine une ellipse, REMPLIR DE CACHET, CONTOUR allumé



3.6 Graphique

GRAPHIQUE vous permet de représenter graphiquement un certain nombre de données. Pour découvrir toutes les possibilités vous pouvez changer les réglages standards et regarder le résultat en dessinant un nouveau graphique. Les réglages possibles sont:

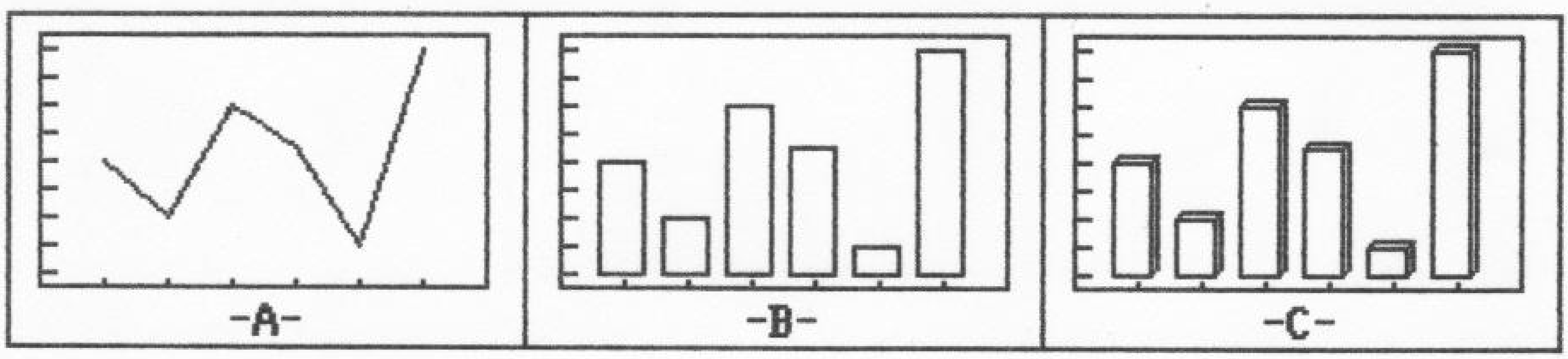
VALEURS DE POINTS — Donne la valeur des "points de mesure", c´est-à-dire des nombres jalonnés dans un graphique.

NOMBRE DE POINTS — Vous faites savoir combien de points de mesure vous voulez comparer dans le graphique(16 au maximum).

UNITES VERTICALES	Indique le nombre d´unités divisant l´axe vertical.
VALEUR D´UNITES	Indique la valeur d´une unité sur l´axe vertical.
GRAPHIQUE EN LIGNES	Le résultat est une ligne.
HISTOGRAMME 2D	Le résultat est une histogramme.
HISTOGRAMME 3D	Une histogramme dont les barres ont de la perspective.

Graphique ne connaît que des nombres entiers. Si vous voulez jalonner par exemple des notes du bulletin, il faut employer 75 pour 7,5 etc.

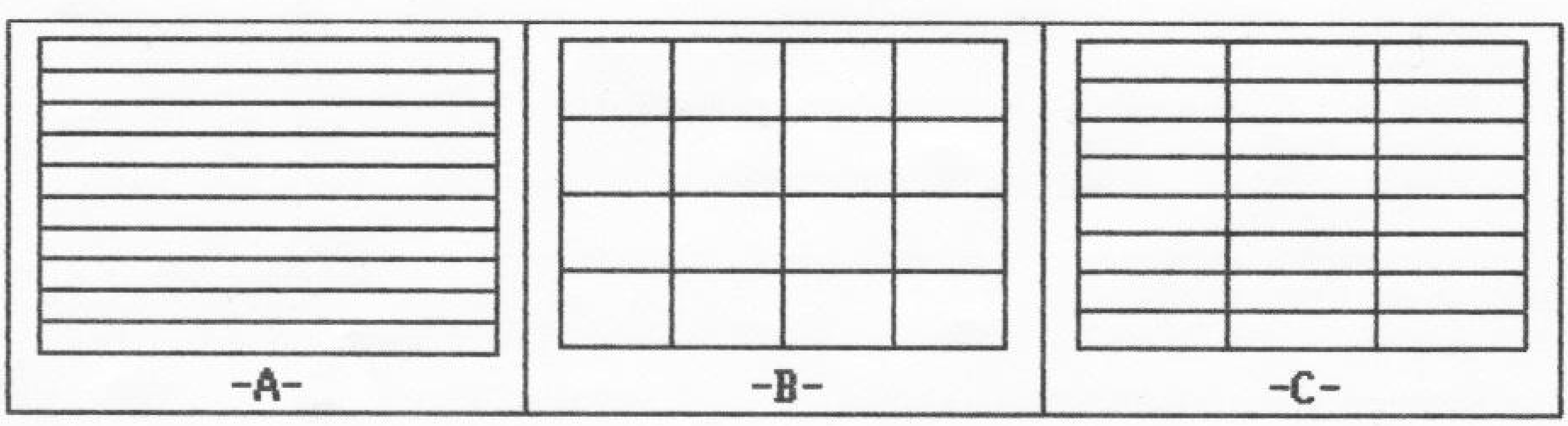
Exemple:
A: Graphique en ligne
B: Histogramme 2D
C: Histogramme 3D



3.7 TABLEAU

Un tableau est très utile pour faire une division en rectangles égaux. Puisqu´il est possible de régler le nombre de colonnes et le nombre de lignes, vous pouvez parvenir à plusieurs résultats.

Exemple:
A: Tableau se composant d´une colonne et de 10 lignes.
B: Tableau se composant de 4 colonnes et de 4 lignes.
C: Tableau se composant de 3 colonnes et de 8 lignes.



3.8 CACHET

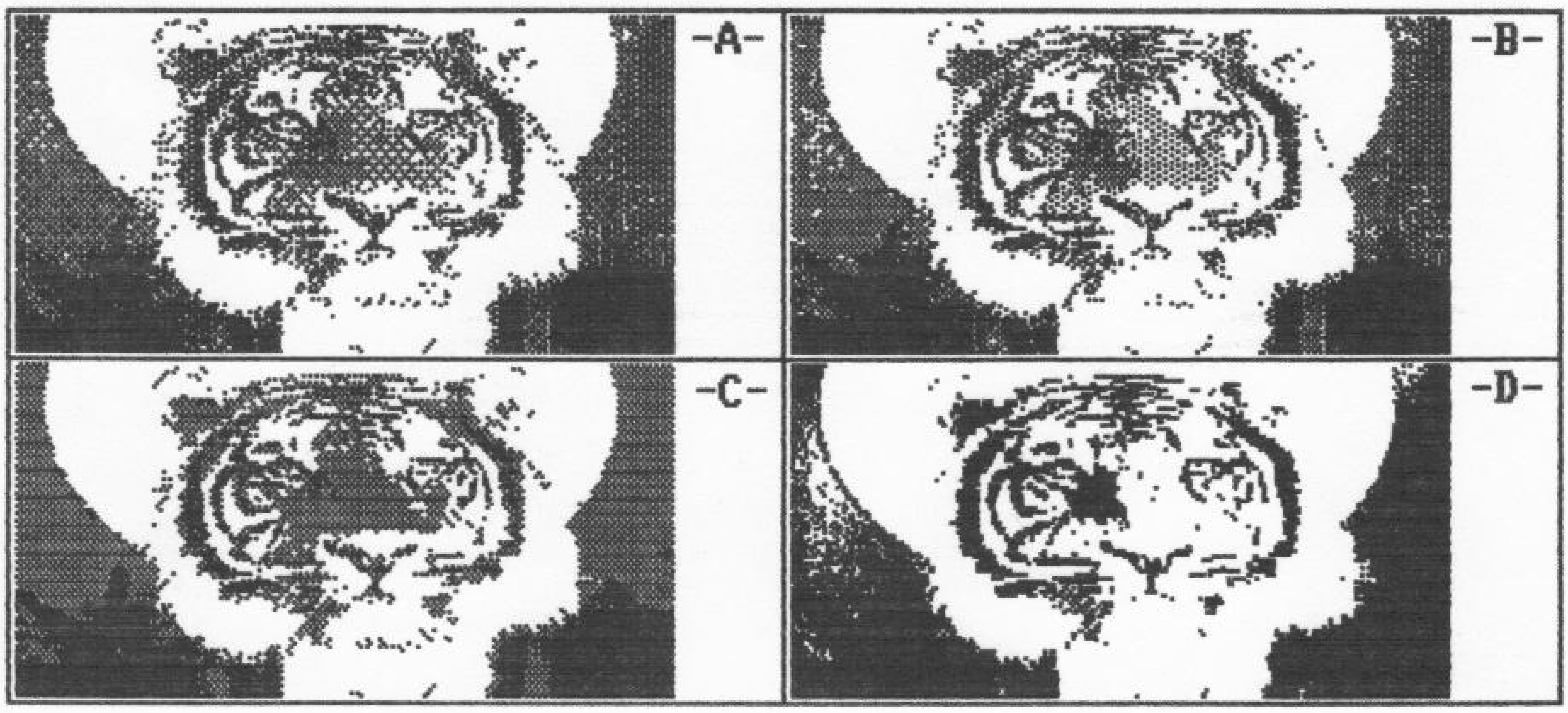
Puisque le cachet joue un rôle très important dans le programme de dessin, il y a un grand nombre de fonctions qui agissent sur ce cachet. Voici les possibilités:

DIGILOAD	Charger et convertir un écran de 256 couleurs (dessiné à l´aide du MSX DESIGNER ou digitalisé) en un cachet. Les dimensions restent les mêmes. Choisissez d´abord la dimension de votre cachet à l´aide de ATTRAPER CACHET. Puis avec DIGILOAD, vous pouvez charger un écran couleur en une image noir et blanc. DIGILOAD vous offre les possibilités suivantes: CONTRASTE: faible/normal/fort/maximum LUMINOSITE: sombre/normal/clair
CHARGER	Charger un cachet d´un disque. Ceci peut être un cachet qui se trouve sur le disque de programme mais aussi un cachet que vous avez mis vous-même sur un autre disque.
SAUVER	Mettre sur disque un cachet que vous avez dessiné ou adapté vous-même.
DIMENSION	Les dimensions d´un cachet peuvent être changées à l´aide de l´opération ETIRER CACHET, mais il est souvent recommandable d´agrandir ou de réduire le cachet exactement deux fois, afin d´éviter des fautes d´arrondissement.
REFLECHIR	Réfléchir un cachet de gauche à droite ou de bas en haut.
TOURNER	Tourner un cachet de 98 degrés vers la gauche ou la droite, ou bien le tourner de 180 degrés.
NEGATIF	Ce qui était blanc devient noir et inversement.
STANDARD	Vous voyez apparaître un écran contenant 45 cachets standards que vous pouvez surtout utiliser comme motif de remplissage. Pour sélectionner le motif désiré, vous n´avez qu´à l´indiquer.

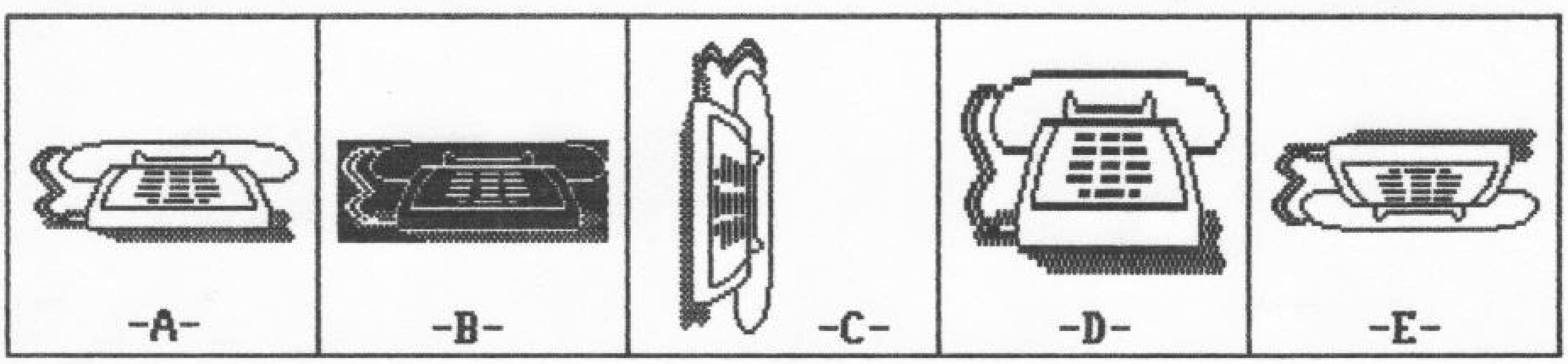
Exemple DIGILOAD:
A: Luminosité sombre
B: Luminosité normale
C: Luminosité claire



Exemple DIGILOAD:
A: Contraste FAIBLE
B: Contraste NORMAL
C: Contraste HAUT
D: Contraste MAXIMUM

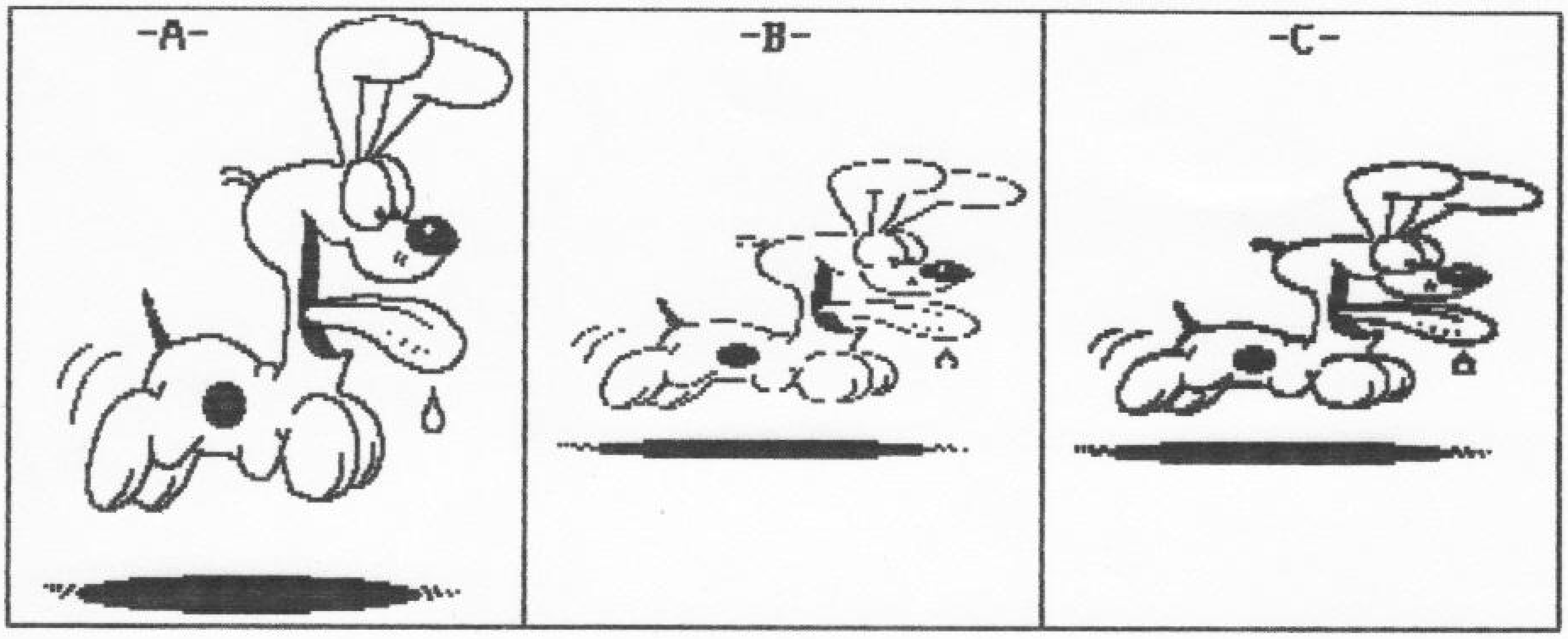


Exemple:
A: Un cachet
B: Négatif
C: Tourné à droite
D: Hauteur doublée
E: Réfléchi de bas en haut

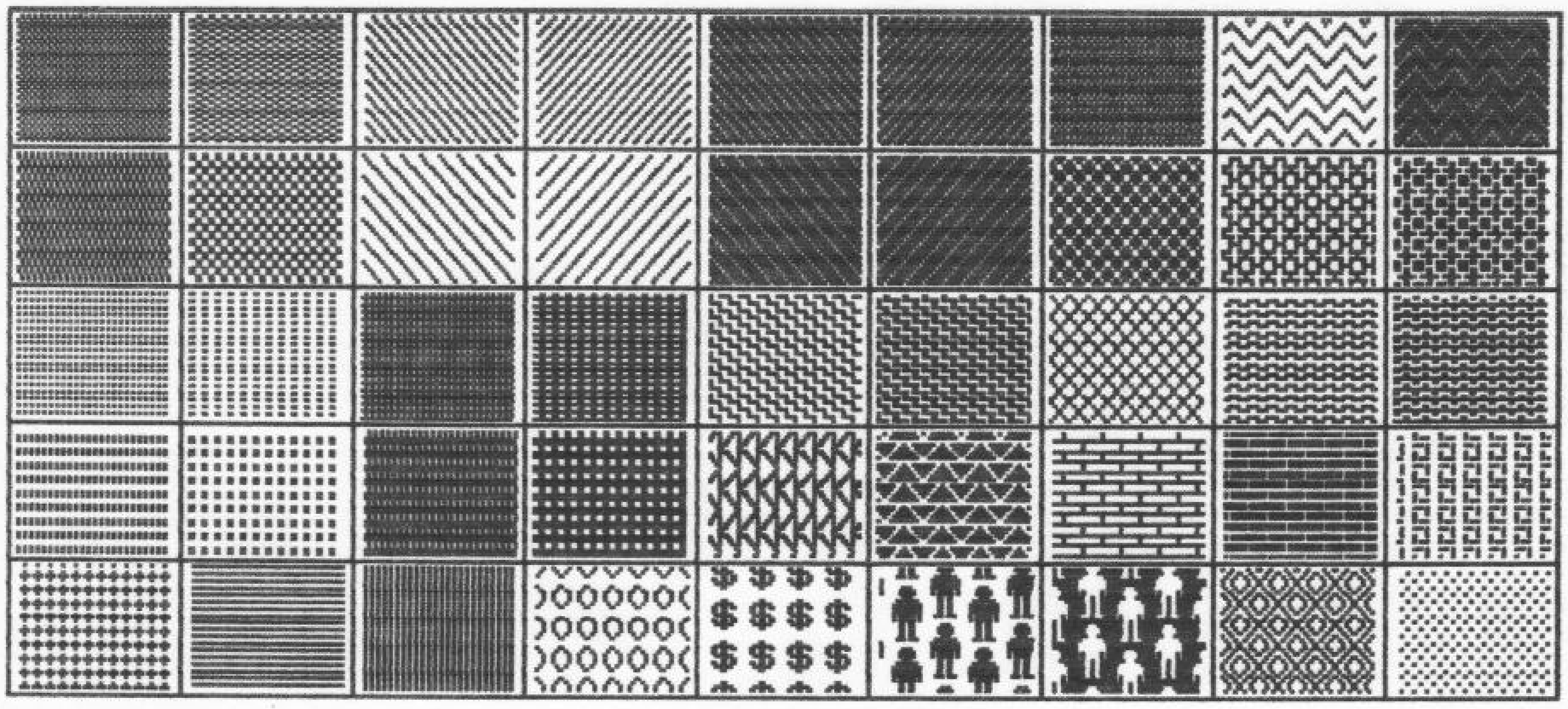


Lorsque vous réduisez un cachet (par exemple lorsque vous le réduisez de moitié), certaines informations peuvent se perdre, puisque l'image devient plus petite. Lorsqu'il s'agit d'un dessin se composant de lignes, cela peut donner un drôle d'effet: certaines lignes peuvent disparaître de sorte que le dessin n'est plus complet. Dans ce cas là, vous pouvez utiliser l'option FIXER pour parvenir à un meilleur résultat. Si vous avez un cachet blanc contenant un dessin noir, il faut fixer le noir avant de réduire le cachet. Si vous avez un cachet noir contenant un dessin blanc, il faut fixer le blanc. Si vous avez un dessin avec des ombres, des hachurés etc, la fixation donne souvent un résultat taché et foncé. Dans ce cas là, il vaut donc mieux ne pas fixer. Je vous conseille d'allumer FIXER au moment où vous en avez besoin et d'éteindre tout de suite après. FIXER donne souvent des résultats non voulus.

Exemple:
A: Cachet
B: Hauteur réduite de moitié avec FIXER PAS
C: Hauteur réduite de moitié avec FIXER NOIR



Voici les 45 cachets standards:



3.9 Manche

Lorsque vous avez sélectionné l´opération de dessin CACHET, vous avez certainement vu un petit triangle orange indiquant la position du curseur. Ce petit trangle s´appelle la manche. Vous en avez besoin pour indiquer quelque chose sur la barre de menus. La manche ne peut pas quitter l´écran. Si vous voulez mettre le cachet en dehors de l´écran, vous devez placer la manche dans un autre sommet du cachet. L´option MANCHE vous permet de choisir entre les quatre sommets.

3.10 Ecran

En indiquant écran, vous voyez apparaître le sous-menu suivant:

CHARGER Charger un écran que vous avez déjà mis sur un disque à l'aide de SAUVER.

SAUVER Mettre sur un disque l'écran entier.

EFFACER Dès que vous avez indiqué EFFACER, vous voyez apparaître la question suivante:"VOUS ETES SUR ?".
En indiquant cette question, vous effacez définitivement l'écran entier de la mémoire de l'ordinateur.
Vous n'effacez donc rien du disque.

Sur l'écran se trouvent également des informations concernant les colonnes. Vous pouvez par exemple préparer la mise en page de votre journal d'école rien qu'avec des colonnes. De ce fait, vous garderez toujours la même mise en page pour chaque nouveau journal.

<u>CHAPITRE 4</u>: **Le traitement de textes**

4.1 Introduction

Dynamic Publisher contient un traitement de textes complet pour écrire des textes et des articles. Très utile aussi pour faire des journaux d'école, des annonces etc.
Ce que le traitement de textes a de particulier, c'est qu'il travaille avec toute une série de caractères. Si vous utilisez de petits caractères, il y a de la place pour un peu plus de 100 caractères successifs sur l'écran. Si vous utilisez de grandes lettres gothiques, il n'y a de la place que pour 32 caractères.
De plus, toute lettre peut avoir sa propre largeur (proportional spacing).
A l'aide de l'éditeur de caractères incorporé, vous pouvez dessiner votre propre série de caractères ou adapter, selon vos désirs, une série de caractères déjà existante. Vous pouvez même utiliser des symboles mathématiques ou chimiques et d'autres symboles particuliers. Vous dessinez les symboles désirés dans l'éditeur de caractères et vous les utilisez ensuite dans le traitement de textes.

4.2 Introduire du texte

Pour atteindre le traitement de textes, il faut indiquer, sous le mot clé TEXTE dans la barre de menus, TRAITEMENT DE TEXTES.
Vous pouvez choisir alors entre:

CHARGER	Charger un texte d'un disque.
INTERCALER	Intercaler un texte d'un disque dans le texte existant.
CHARGER WORD-PRO	Chargement d'un texte qui a été tapé à l'aide de "WORD-PRO".
SAUVER ASCII	Sauver le texte vierge, c'est-à-dire sans soulignement, caractères gras, etc...
SAUVER DOCUMENT	Sauver le texte tel quel: avec soulignement, etc...
EDIT	Aller au traitement de textes pour taper, regarder ou adapter un texte.
EFFACER	Effacer un texte de la mémoire. Vous n'effacez donc rien sur disque.

En indiquant EDIT, vous allez au traitement de textes. Vous verrez que le curseur graphique (la petite croix) disparaît et que la barre de menus est remplacée par une autre barre:

INS 00001 LIBRE:12414

De cette barre, vous ne pouvez pas tirer de menus "Pull-Down".
Elle sert à vous donner quelques renseignements: elle vous montre entre autres à quelle ligne se trouve le curseur (à ce moment-là

la ligne 00001) et combien de signes vous pouvez encore taper avant que la mémoire de texte soit pleine (à ce moment-là encore 12414 signes). Dans le traitement de textes, vous ne pouvez vous servir ni de la souris ni du joystick.
En haut de l'écran, à gauche, vous voyez un carré rouge, le curseur du texte. Ce curseur montre où apparaîtra le texte que vous pouvez tapez à l'aide du clavier. Tapez quelques lignes de texte pour essayer.
A l'aide des touches-curseur, vous pouvez déplacer le curseur du texte à travers le texte. Lorsque vous appuyez sans interruption sur la touche CTRL ou sur la touche SHIFT (la touche des majuscules), les touches de curseur ont d'autres fonctions:

Curseur à gauche	Bouger un caractère à gauche.
CTRL-Curseur à gauche	Bouger un mot à gauche.
SHIFT-Curseur à gauche	Bouger le curseur jusqu'au début de la ligne.
Curseur à droite	Bouger un caractère à droite.
CTRL-Curseur à droite	Bouger un mot à droite.
SHIFT-Curseur à droite	Bouger le curseur jusqu'à la fin de la ligne.
Curseur en haut	Bouger une ligne en haut.
CTRL-Curseur en haut	Bouger un écran en haut.
SHIFT-Curseur en haut	Allumer ou éteindre l'indice supérieur. (Sur la barre, à gauche, vous voyez apparaître un "+")
Curseur en bas	Bouger une ligne en bas.
CTRL-Curseur en bas	Bouger un écran en bas.
SHIFT-Curseur en bas	Allumer ou éteindre l'indice inférieur. (Sur la barre, à gauche, vous voyez apparaître un "-")

Voici les autres touches ayant une fonction spéciale:

SELECT	Commencer ou arrêter la sélection d'une partie du texte. Allez d'abord avec le curseur jusqu'au début de la partie que vous voulez sélectionner. Appuyez ensuite sur SELECT et allez jusqu'à la fin de la partie que vous voulez sélectionner. Appuyez de nouveau sur SELECT. Dès qu'une partie de texte est sélectionnée, vous voyez apparaître "SELECT" sur la barre, à gauche.
CTRL-SELECT	Oter la sélection. Le texte n'est donc pas effacé, il n'est seulement plus sélectionné.
BS	Oter le caractère devant le curseur.
DEL (=SUP)	Oter le caractère au-dessous du curseur.

CTRL-DEL (=CTRL-SUP)	Oter la partie sélectionnée du texte.
INS	Allumer ou éteindre le mode d´insertion. Si le mode d´insertion est allumé, vous voyez apparaître "INS" sur la barre, à gauche. Le texte derrière le curseur se déplacera à droite lorsque vous tapez. Si le mode d´insertion est éteint, vous pouvez tapez à travers le texte, derrière le curseur.
CTRL-INS	Copier le texte sélectionné au lieu où se trouve le curseur à ce moment-là. Le texte sélectionné reste intact. Si vous voulez déplacer le texte sélectionné, vous pouvez donc, après appuyé sur CTRL-INS, appuyer sur CTRL-DEL, afin d´ôter le texte sélectionné.
CTRL-STOP	Arrêter le traitement de textes et retourner au programme de dessin. Le texte reste intact et vous pouvez retourner à tout moment, au traitement de textes pour regarder ou changer votre texte.
HOME (=DEP)	Aller en haut de l´écran, à gauche, si le curseur ne s´y trouve pas. Si le curseur s´y trouve déjà, aller au début du texte.
CTRL-HOME (=CTRL-DEP)	Aller à la dernière ligne du texte.
CTRL-U	Allumer ou éteindre le soulignement. (en haut de la barre vous voyez un "U")
CTRL-B	Allumer ou éteindre les caractères gras. (vous voyez un "B")
CTRL-D	Allumer ou éteindre la double largeur. (vous voyez un "D")

D´autres fonctions, comme l´interligne, la marge, l´alignement etc, n´ont pas d´importance pour le traitement de textes. C´est que le Dynamic Publisher se sert de colonnes pour représenter le texte du traitement de textes sur l´écran de travail. Le traitement de textes n´est donc pas responsable de la répartition du texte sur le papier. On peut bien comparer ce procédé à celui d´un journal. On écrit des articles séparés dans le traitement de textes. Ces articles peuvent être écrits par différents auteurs et sur des sujets divers. Ensuite on fait une répartition de la une et on imprime les articles. En écrivant l´article, on n´a donc pas besoin de tenir compte de la répartition.

4.3 Erreurs

Lorsque vous faites une erreur (par exemple quand vous voulez ôter un texte sélectionné tandis que vous n´avez rien sélectionné) vous voyez apparaître, en haut de la barre, à droite, un texte qui vous dit le genre d´erreur que vous avez faite.

CHAPITRE 5: Colonnes

5.1 Qu´est-ce que c´est qu´une colonne ?

Des colones sont des rectangles sur l´écran de travail. Mais ce ne sont pas des rectangles dessinés, mais des rectangles qui sont suspendus pour ainsi dire au-dessus du dessin. Lorsque vous imprimez l´écran de travail, ces colonnes n´ont donc pas d´importance. Ce sont des lignes qui aident à déterminer des carrés sur l´écran de travail. A l´aide des colonnes, vous pouvez déterminer le lieu où le texte du traitement de textes doit être placé. Vous pouvez avoir 16 colonnes à la fois (au maximum). Une des colonnes est la colonne actuelle, c´est-à-dire la colonne que vous avez en vue lorsque vous voulez ôter ou déplacer une colonne ou lorsque vous voulez changer un réglage. La colonne actuelle est bleue, les autres sont rouges. Sur un fond noir, c´est l´inverse.

5.2 Placer et changer une colonne

Avant de pouvoir montrer toutes les possibilités des colonnes, je dois vous expliquer comment vous pouvez mettre de côté une colonne sur l´écran et ensuite la déplacer ou lui donner d´autres dimensions.
Sélectionnez comme opération de dessin AJOUTER COLONNES et dessinez ensuite un rectangle assez grand. Voilà une colonne sur l´écran.
Dessinez encore un autre rectangle à côté et vous verrez que la première colonne devient rouge tandis que la nouvelle colonne devient bleue, à côté du mot clé TEXTE dans la barre de menus, vous voyez les signes "-" et "+".
A l´aide de ces signes, vous pouvez choisir une autre colonne actuelle.
Dans le cas présent, le "+" n´aura pas d´effet, parce qu´il n´y a que deux colonnes et que la deuxième est la colonne actuelle.
Mais en indiquant le "-", vous verrez que la première colonne devient bleue et que la deuxième devient rouge.
En ajoutant une colonne, vous en ajouter toujours une qui suit à la colonne actuelle. L´ordre des colonnes est très important: il déterminera l´ordre du texte sur l´image!
Sélectionnez comme opération de dessin DEPLACER COLONNE. Maintenant vous pouvez déplacer la colonne actuelle (bleue). Indiquez un point sur l´écran; la colonne se déplacera de manière à ce que le sommet le plus près se mette sur le point indiqué.
Sélectionnez comme opération de dessin CHANGER COLONNE. Maintenant vous pouvez changer les dimensions de la colonne actuelle (bleue). Indiquez un point sur l´écran; le sommet le plus près se déplacera alors vers le point indiqué.

5.3 L´utilisation de colonnes

Sous le mot clé TEXTE, vous trouvez un certain nombre de possibilités pour le réglage précis d´une répartition de colonnes:

COLONNES	En indiquant ceci, vous faites apparaître un sous-menu contenant 9 possibilités:

NOMBRE	Donne le nombre de colonnes en usage à ce moment-là.
ACTUELLE	Donne le numéro de la colonne actuelle.
OTER	Ote la colonne actuelle.
-	La dernière colonne devient la colonne actuelle.
+	La prochaine colonne devient la colonne actuelle.
[ABC]	Alligner à gauche: le texte joint la ligne de la marge à gauche.
[ABC]	Centrer: le texte est placé au milieu de la ligne.
[ABC]	Alligner à droite: le texte joint la ligne de la marge à droite.
[A B C]	Etendre: le texte joint la ligne de la marge aussi bien à gauche qu'à droite, en créant de l'espace entre les lettres.

VIDER COLONNES	Efface les dessins etc, qui se trouvent dans les colonnes.
INTERLIGNE	Règle la distance entre les lignes dans les colonnes. Normalement INTERLIGNE donne la hauteur de la série de caractères que vous utilisez, mais vous pouvez réduire ou agrandir cette distance selon vos désirs.
CADRE -> COLONNE	Voir le chapitre sur cadres.
TEXTE -> COLONNE	Met le texte, écrit à l'aide du traitement de textes dans les colonnes sur l'écran de travail. On commence avec le caractère indiqué par le curseur au moment où vous avez quitté le traitement de textes à l'aide de CTRL-STOP.
CURSEUR -> FIN	Déplace le curseur (dans le traitement de textes) vers le premier caractère qui n'entre plus dans les colonnes. C'est une fonction utile lorsque votre texte n'entre pas sur une feuille A4. Vous mettez le texte dans les colonnes pour autant qu'il y entre; vous imprimez l'écran; vous indiquez CURSEUR -> FIN; Vous faites une nouvelle répartition de colonnes sur un écran vide et vous y mettez le texte qui reste.

Au chapitre 6, je vous expliquerai comment vous pouvez faire des colonnes qui dépassent votre écran largement. Lorsque vous avez imprimé un cadre ou un texte dans des colonnes, celles-ci restent intactes. Vous pouvez donc facilement adapter l´interligne ou la répartition et puis remettre votre texte dedans, jusqu´à ce que vous soyez parvenu au résultat désiré.

Exemple:
A: [ABC   ]; Aligner à gauche
B: [ABC]; Aligner à droite
C: [ABC]; Centrer
D: [A B C]; Etendre

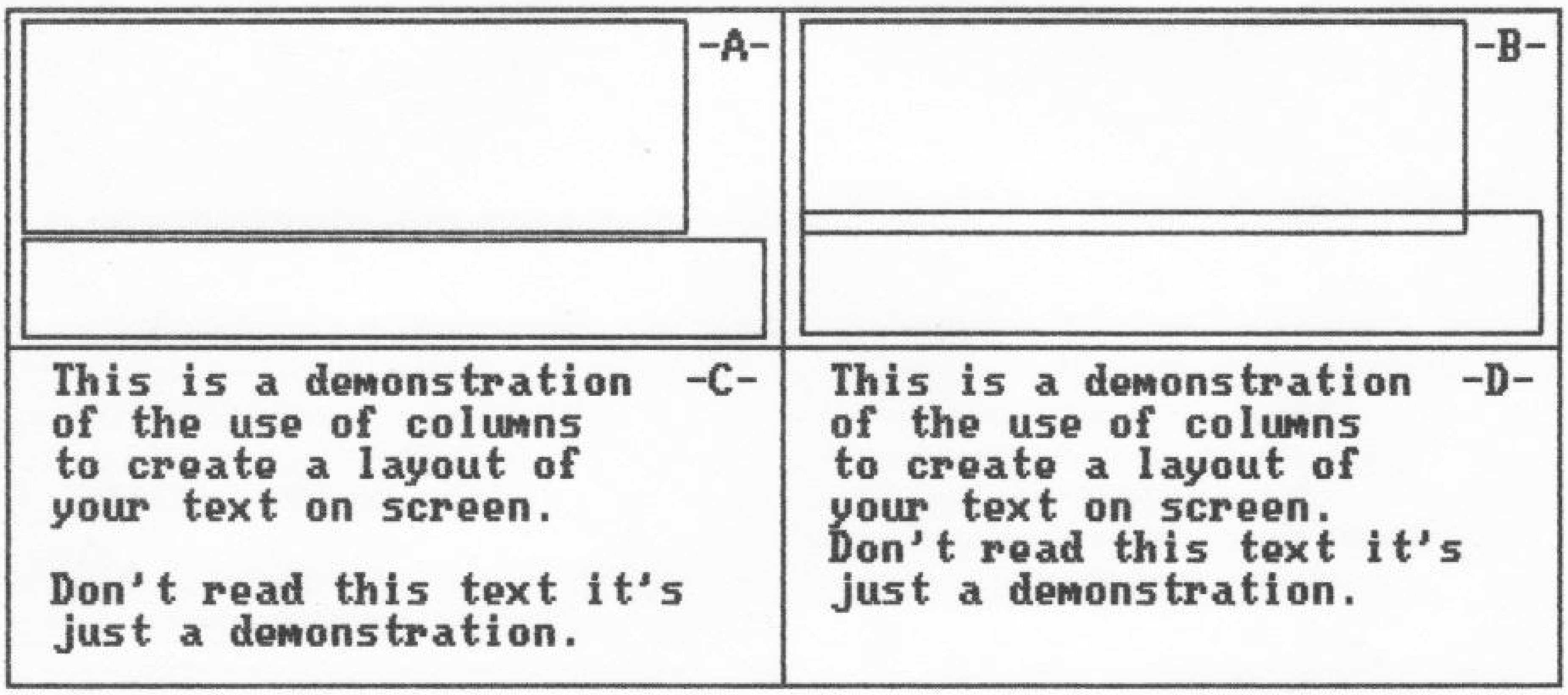
Dynamic Publisher **Left-Allign, Right-Allign, centre are only a few of the <u>many</u> possibilites of the program.** **-A-**	**Dynamic Publisher** **Left-Allign, Right-Allign, centre are only a few of the <u>many</u> possibilites of the program.** **-B-**
Dynamic Publisher **Left-Allign, Right-Allign, centre are only a few of the <u>many</u> possibilites of the program.** **-C-**	**Dynamic Publisher** **Left-Allign, Right-Allign, centre are only a few of the <u>many</u> possibilites of the program.** **-D-**

5.4 Colonnes chevauchantes

Supposons que vous voulez mettre votre texte dans deuc colonnes qui se trouvent l´une au-dessous de l´autre et dont la deuxième est un peu plus large que la première. Vous mettez alors sur l´écran deux colonnes qui se touchent et vous choisissez ensuite TEXTE -> COLONNES.
Il se peut alors que la distance entre la dernière ligne de la première colonne et la première ligne de la deuxième colonne soit plus grande que la distance entre les autres lignes, ce qui n´est pas très propre !
Ce phénomène est d´ailleurs facile à expliquer:
En bas de la première colonne, le programme a vu qu´il n´y avait plus de place pour une dernière ligne et a continué ensuite dans la deuxième colonne. Vous pouvez éviter cet effet en faisant chevaucher les deux colonnes pour une petite partie. Le programme verra ces colonnes chevauchantes mais ne mettra jamais de texte à travers un autre texte.
Au contraire, il passera à la deuxième colonne en se servant de l´interligne correcte.

Exemple:

A: Colonnes placées l´une au dessous de l´autre.
B: Colonnes chevauchantes.
C: Résultat de A.
D: Résultat de B.



CHAPITRE 6: Vues d'ensemble

6.1 Comment aurez vous une vue d'ensemble ?

VUE D'ENSEMBLE est une partie de Dynamic Publisher qui vous permet de voir l'écran de travail total. De plus, vous pouvez y exécuter quelques fonctions de dessin. VUE D'ENSEMBLE est très utile lorsque vous travaillez avec des colonnes.
On peut avoir une vue d'ensemble de deux façon différentes. Sous le mot clé OPTIONS, vous trouvez en bas VUE D'ENSEMBLE. En indiquant ce mot vous allez à la vue d'ensemble, où vous voyez une version réduite de l'écran de travail avec ses colonnes éventuelles. La deuxième façon: vous indiquez la ligne VUE DES COLONNES. Vous aurez une vue d'ensemble des colonnes seulement, tandis que l'écran de travail est représenté en blanc. Cela peut donner une impression plus claire de la répartition des colonnes.

6.2 Une nouvelle barre de menus

Dans la vue d'ensemble, la barre de menus originelle est remplacée par une autre barre:

STOP	DESSINER	TEXTE - +	500 192

Voici la signification des mots clé:

STOP Arrêter la vue d'ensemble et retourner au programme de dessin normal.

DESSINER Donne 4 opérations de dessin:
- LIGNE DROITE — Attention: la ligne droite n'est pas seulement tracée sur la vue d'ensemble, mais aussi sur l'écran de travail. Une rectification n'y est pas possible !
- AJOUTER COLONNE
- DEPLACER COLONNE
- CHANGER COLONNE

TEXTE-+ Donne quelques possibilités pour les colonnes, comme dans le programme de dessin.

500 192 Les coordonnées du curseur.

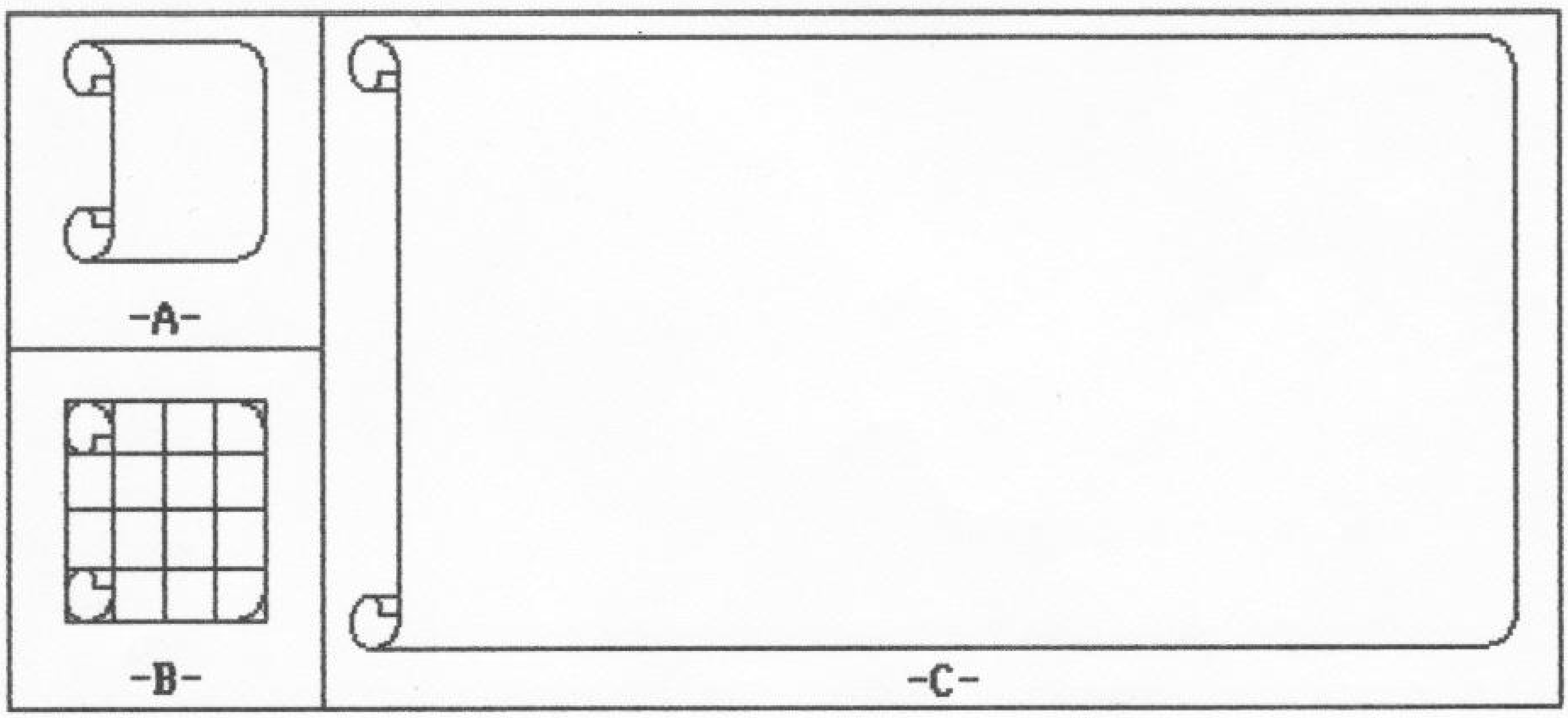
VUE D'ENSEMBLE est une option indispensable lorsque vous travaillez avec des colonnes. Vous pouvez par exemple faire une répartition globale des colonnes sur la vue d'ensemble et ensuite faire une répartition exacte dans le programme de dessin normal, à l'aide de CHANGER COLONNE.

CHAPITRE 7: Cadres

7.1 Qu´est-ce qu´un cadre ?

Un cadre est un bord autour d´une partie rectangulaire de l´écran.
Les cadres sont surtout utilisés pour accentuer une partie de texte d´une façon nette, créative ou amusante. Il existe des cadres simples, qui se composent d´une seule ligne, mais il y en a aussi que se composent de dessins.
Pour travailler avec des cadres, il faut se servir encore du cachet bien connu. Dans le cachet, il faut dessiner une version petite du cadre désiré. En subdivisant le cachet en 4*4 carrés, le programme peut en élever quatre sommets et quatre côtés, qui sont utilisés pour créer un grand cadre.

Exemple:
A: Un cachet qui sert un cadre.
B: C´est ainsi que le programme subdivise le cachet.
C: Le résultat.

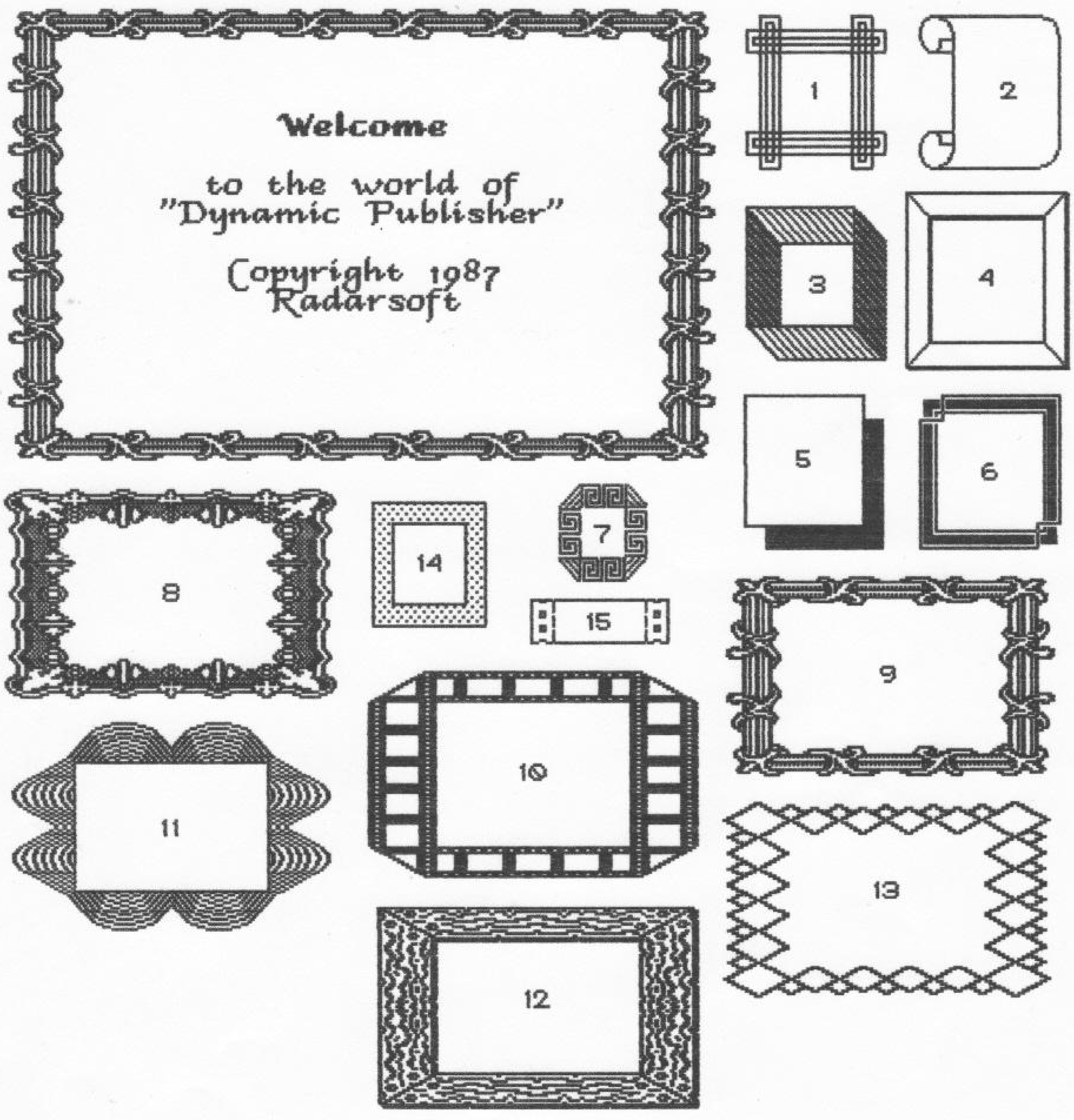


7.2 Comment mettre un cadre sur l´écran ?

Il faut tout d´abord avoir un cachet qui peut servir de cadre.
Vous pouvez dessiner des cadres vous-même, mais au début il vaut mieux charger un cadre du disque. Vous chargez donc du disque Dynamic Publisher un cachet contenant un cadre. Les cadres sur disque s´appellent CADRE1 jusqu´à CADRE15.
Maintenant il faut montrer où vous voulez placer votre cadre. Vous le faites d´une façon déjà connue, c´est-à-dire à l´aide d´une colonne.
Sous le mot clé TEXTE, vous trouvez l´option CADRE->COLONNE. Il faut avoir mis la colonne actuelle à l´endroit où vous voulez placer le cadre.
En mettant de côté un cadre, Dynamic Publisher se sert de parties de cachet. Il se peut que vous ayez réglé la colonne de manière qu´il n´y entre pas un nombre entier de parties. Dans ce cas-là, vous aurez l´effet que nous avons vu pour les tableaux et les graphiques: le résultat est plus petit que la dimension désirée.

Si vous voulez mettre du texte dans un cadre, il faut suivre le procédé suivant:
- Mettez de côté la colonne dans laquelle vous voulez placer le cadre.
- Chargez du disque le cadre désiré dans un cachet.
- CADRE -> COLONNE
- Changez la colonne de manière qu´elle entre à l´intérieur du cadre. Réduisez donc les dimensions de la colonne.
- TEXTE -> COLONNE

Exemple:



<u>CHAPITRE 8</u>: L'éditeur de font

8.1 Comment arriver à l'éditeur de font ?

"Font" est un mot anglais pour désigner l'esthétique d'une série de caractères. Vous trouvez quelques fonts sur le disque Dynamic Publisher. Mais peut-être vous avez besoin de symboles particuliers. Peut-être vous voulez ajouter toutes sortes de fonts. Pour cela, le programme contient ce qu'on appelle un éditeur de font. Sous le mot clé OPTIONS, vous trouvez la ligne FONT. En indiquant FONT, vous voyez apparaître les possibilités suivantes:

CHARGER	Charger un font du disque.
SAUVER	Mettre sur disque un font dessiné ou adapté par vous-même.
EDIT	Aller à l'éditeur de font.
MONTRE	Montre le font entier.
MEME LARGEUR	Donne à tous les symboles du font actuellement chargé la largeur du caractère zéro. Cela est utile par exemple lorsque vous allez dessiner un nouveau font, dans lequel la plupart des caractères ont une largeur de par exemple 10 points. Dans l'éditeur de font, vous déterminez la largeur du caractère zéro (dans ce cas-ci "10") et vous choisissez ensuite MEME LARGEUR.

En indiquant EDIT, vous gagnez l'éditeur de font. Celui-ci se comporte comme un menu et disparaît donc lorsque le curseur le quitte. Au fond, l'éditeur de font se compose de deux parties: à gauche une feuille de brouillon sur laquelle se trouve l'agrandissement d'une lettre, à droite les 256 caractères utilisés dans un ordinateur MSX.
Au-dessous des 256 caractères, il y a deux carrés entre lesquels vous voyez des flèches. Le carré à droite montre le caractère actuellement indiqué dans la série de caractères; le carré à gauche contient le caractère de brouillon dont vous voyez l'agrandissement sur la feuille de brouillon.

8.2 Changer un caractère

Supposons que vous n'êtes pas content de la forme de la lettre "A" dans le font qui a été chargé. Indiquez le "A" dans le carré contenant les 256 caractères. Maintenant le "A" apparaît aussi en bas de l'éditeur, à droite. En indiquant maintenant la flèche à gauche vous mettez le "A" aussi sur la feuille de brouillon. Sur cette feuille vous pouvez changer la forme du "A". Les changements ne sont pas encore transmis au font; la forme ne change que sur la feuille de brouillon.
Lorsque vous êtes content de la forme du "A", vous pouvez indiquer la flèche à droite de sorte que la feuille de brouillon est copiée dans le font.

A ce moment-là, l'ancienne forme du "A" est donc détruite tandis que la nouvelle forme entre dans le font.

8.3 Réglages du font

A gauche et au-dessous de la feuille de brouillon, vous avez vu probablement des flèches pointillées. La flèche au-dessous de la feuille de brouillon indique la largeur de la lettre. Cette largeur peut donc différer pour chaque lettre. Si vous voulez changer la largeur d'une lettre dans le font, vous suivez le procédé suivant:
- Indiquer la lettre désirée.
- Indiquer la flèche à gauche; la lettre se met sur la feuille de brouillon.
- Changer la largeur de la lettre sur la feuille de brouillon à l'aide de la flèche d'en dessous.
- Remettez la lettre changée dans le font en indiquant la flèche à droite.

Quelle est la signification des deux flèches à gauche de la feuille de brouillon ? La flèche à droite indique la hauteur du font (vaut donc pour toutes les lettres ensemble); la flèche à gauche indique où se trouvera le trait lorsque vous allez souligner dans le traitement de texte (vaut également pour toutes les lettres ensemble).

N'oubliez surtout pas de conserver sur disque le font que vous avez dessiné. Sinon, c'était peine perdue !

Standard: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Diamond: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Small: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Garnet: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Opal: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Ruby 8: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Ruby 12: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

CHAPITRE 9: L'imprimante en action

9.1 Quelle imprimante ?

Dynamic Publisher peut se servir de toute imprimante matrice qu'on peut brancher sur votre MSX2. Naturellement le programme doit être au courant du fonctionnement de votre imprimante. Vous pouvez régler certains codes qui doivent être envoyés à l'imprimante pour parvenir à certains réultats (voir le chapitre 10). Pour faciliter les choses, le disque Dynamic Publisher dispose d'un certain nombre de fichiers d'imprimantes.
Si votre imprimante s'y trouve, vous pouvez charger le réglage en question. Votre imprimante doit fonctionner immédiatement.
Si votre imprimante ne s'y trouve pas, il est possible qu'elle fonctionne de la même façon qu'une imprimante pour laquelle il y a un réglage sur disque. Si ce n'est pas le cas non plus, vous devrez lire le livret d'instructions de votre imprimante ainsi que le chapitre 10.
Pour des effets particuliers comme par exemple l'imprimerie à densité double, voir également le chapitre 10.

9.2 Possibilités

Lorsque vous imprimez à l'aide de Dynamic Publisher, vous avez un nombre illimité de possibilités. Sous le mot clé OPTIONS vous indiquez IMPRIMER et vous voyez apparaître les possibilités suivantes:

LARGEUR FOIS	Vous pouvez faire savoir combien de fois vous voulez agrandir en largeur. Ainsi vous pouvez par exemple imprimer un petit cachet, de manière à ce qu'il remplisse une page.
HAUTEUR FOIS	Le facteur d'agrandissement vers le haut.
NOMBRE	Le nombre d'exemplaires imprimés.
RENVERSE	Lorsque vous choisissez cette option, la sortie est renversée d'un quart de tour et imprimée ensuite.
DOUBLE FRAPPE	Imprimer chaque ligne deux fois (l'une sur l'autre). Le résultat est une copie plus noire. Il va de soi que ce procédé prend plus de temps.
MARGE A GAUCHE	Vous avez une ligne de marge à gauche, ce qui est très utile lorsque vous voulez imprimer sur papier dont la moitié gauche est déjà plus ou moins remplie.
ECRAN	Imprimer tout l'écran de travail. Les dimensions dépendent naturellement du réglage de l'imprimante et des agandissements éventuels, mais normalement un écran de travail remplit une feuille A4.
CACHET	Imprimer un cachet.

COLONNE Imprimer la colonne actuelle.

Lorsque vous êtes en train d'imprimer, vous voyez apparaître, dans un carré rouge, le numéro de la copie qui est imprimée. Si vous voulez interrompre l'impression, il faut appuyer et tenir le bouton d'action jusqu'à ce que vous voyiez apparaître le mot "INTERROMPU" sur l'écran. Il est possible que l'imprimante continue encore un peu parce que le tampon n'est pas encore vide.

<u>CHAPITRE 10</u>: Réglage de l'imprimante

10.1 Pourquoi des réglages de l'imprimante ?

Il existe un grand nombre d'imprimantes différentes. Malheureusement la commande de toutes ces imprimantes n'est pas universelle.
L'impression d'un texte est en général pareille pour chaque imprimante, mais l'impression de dessins diffère souvent selon le genre. Il y en a par exemple qui impriment sept lignes à la fois, et il y en a d'autres qui en impriment huit à la fois. Puisqu'on doit pouvoir brancher toute imprimante, Dynamic Publisher vous permet de régler tous les codes dont on se sert pour l'impression d'une image.

10.2 Les réglages

Sous le mot REGLAGE (sous le mot clé SYSTEME), vous trouvez l'option IMPRIMANTE. En indiquant cette option, vous voyez apparaître les réglages suivants:

DEBUT D'IMPRESSION	Vous pouvez introduire une ligne de codes attendue par l'imprimante au début de l'impression d'une image. Cette ligne peut contenir des nombres normaux, séparés par un espace ou une virgule, comme par exemple 27,66. Elle peut aussi contenir des chiffres et des lettres entre guillemets, comme par exemple "G080".
DEBUT DE LIGNE	Vous pouvez introduire une ligne de codes qui doit être envoyée à l'imprimante au début de chaque ligne graphique.
FIN DE LIGNE	Les codes qui doivent être envoyés à l'imprimante à la fin de chaque ligne graphique. (Entre autre 13 = carriage return).
LIGNE PROCHAINE	Les codes qui poussent le papier une ligne plus loin. (Le plus souvent le code 10 = linefeed).
FIN D'IMPRESSION	Une ligne de codes qui est envoyée à l'imprimante à la fin de l'impression de chaque image.
CODE D'EXCEPTION	Il y a quelques imprimantes contenant un certain code qui ne doit pas se trouver parmis les codes graphiques, parce qu'il interrompt l'impression graphique.
REMPLACER PAR	Une ligne de codes qui doit servir de remplacement, lorsqu'il est question du code d'exception ci-dessus. Si votre imprimante n'a pas de code d'exception, mettez un "1" derrière CODE D'EXCEPTION ainsi que derrière REMPLACER PAR.

IMPRIMANTE LASER	L´imprimante travaille avec 8 bits en même temps qui se placent <u>horizontalement</u> sur le papier, tandis que pour les imprimantes matricielles les 7 ou 8 bits se placent verticalement.
7 BITS PARALLELE	L´imprimante se sert de 7 points à la fois et demande donc des codes graphiques entre 0 et 127.
8 BITS PARALLELE	L´imprimante se sert de 8 points à la fois et demande donc des codes entre 0 et 255.
RENVERSER L´ORDRE	Il y a des imprimantes où un code graphique représente un nombre binaire de haut en bas. Il y a d´autres imprimantes où c´est justement l´inverse. Cett option vous permet de le changer.
LARGEUR MAXIMALE	Vous y trouvez le nombre de points qui, par ligne, sont <u>toujours</u> imprimés. Si l´écran, le cachet, ou la colonne imprimé(e) est plus court(e), le vide sera rempli de zéros. Prenez par exemple comme LARGEUR MAXIMALE 640 et introduisez derrière DEBUT DE LIGNE les codes dont votre imprimante a besoin pour imprimer 640 codes graphiques.

10.3 Quelques possibilités supplémentaires

A titre d´exemple, je signale encore quelques possibilités qu´offrent entre autres les imprimantes NMS1421 et VW0030.
D´autres imprimantes auront probablement ces mêmes possibilités; seuls les codes seront différents.
Une imprimante fonctionne à l´aide des réglages qui sont normalement chargés lorsque Dynamic Publisher se met en marche. Regardez DEBUT DE LIGNE et vous y trouvez le code suivant:

27"S0640"

Le 27 est le code pour ESC. Comme vous le trouverez dans le livret d´instructions de votre imprimante, "S0640" représente l´impression graphique de 648 points en largeur. Supposons que vous voulez imprimer d´une façon plus dense (plus de points par centimètre). Vous remplacez alors le "S0640" par, par exemple "G1360640", ce qui veut dire: imprimer graphiquement 640 points, avec une densité de 136 points par inch.
Indiquez donc DEBUT DE LIGNE et tapez: 27"G1360640"; appuyez ensuite sur la touche RETURN.
Lorsque vous envoyez maintenant quelque chose à l´imprimante, vous verrez que les points sont beaucoup plus serrés.
Le rapport hauteur-largeur a aussi changé: la largeur est devenue plus étroite tandis que la hauteur est restée pareille.

Supposons que vous voulez imprimer un écran de cette densité. Un écran a une largeur de 512 points; il n'atteindra donc plus la largeur d'une feuille A4 puisque les points sont plus serrés. Si vous voulez tout de même remplir entièrement une feuille A4, vous pouvez vous servir par exemple de LARGEUR FOIS 2. Mais vous verrez que vous n'avez pas imprimé l'écran entier. La cause est simple: derrière LARGEUR MAXIMALE, il y a encore le nombre 640; un écran a une largeur de 512 points, multipliés par 2 ça fait 1024 points en total !
C'es pourquoi le réglage définitif est:
DEBUT DE LIGNE 27"G1361024"
LARGEUR MAXIMALE 1024

CHAPITRE 11: Que faire lorsque

11.1 Le programme est grippé

Cela ne m'est jamais arrivé mais c'est possible:
l'ordinateur ne réagit plus. Les causes peuvent différer: une panne de réseau électrique, une imprimante qui s'emballe, etc. Il faut appuyer sur le bouton RESET de l'ordinateur et recharger Dynamic Publisher.
Si vous tenez le bouton d'action en chargeant le programme, l'écran de travail n'est pas effacé !

11.2 Vous ne voyez pas l'écran entier

Vous pouvez souvent y remédier par centrage de l'image. Si l'image est trop large, regardez si votre télé ou votre moniteur possède un bouton pour la rétrécir.

11.3 La souris ne fonctionne pas

Vous n'avez mis la souris dans l'ordinateur qu'après avoir chargé Dynamic Publisher. Appuyez sur reset et chargez le programme de nouveau.
Si la souris ne fonctionne toujours pas, une de vos portes est peut-être en panne. Dans ce cas-là, vous pouvez mettre la souris dans une autre porte et remettre en marche le programme.

11.4 Le texte n'apparaît pas dans les colonnes

Vous avez tapé du texte dans le traitement de textes, vous avez fait des colonnes et vous avez sélectionné TEXTE->COLONNES. Pourtant le texte n'apparaît pas dans les colonnes. C'est parce que le curseur dans le traitement de textes se trouve à la fin de votre texte.
Retournez donc au traitement de textes, appuyez deux fois sur HOME (clavier azerty: DEP) et essayez de nouveau.

CHAPITRE 12: Exemples pratiques

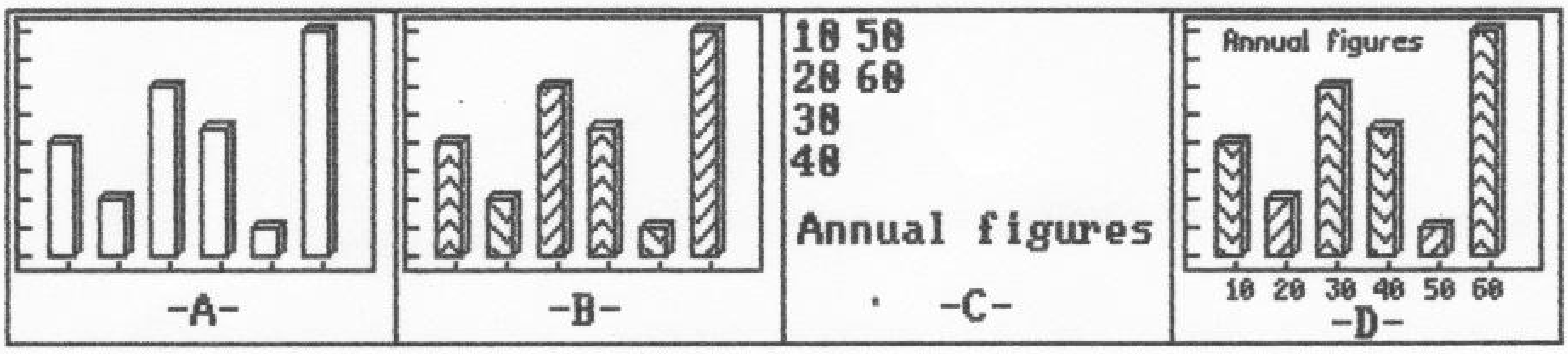
12.1 Lignes en pointillé

Supposons que vous voulez faire un rectangle en pointillé.
Vous regardez les couleurs d'encre possibles: noir, blanc et changement, donc pas de pointillé !
Voici la solution:
- Dessinez un rectangle noir.
- Choisissez entre les motifs standards le cachet que se trouve en haut, à gauche.
- Mettez le mode de remplissage à CACHET, PAS DE CONTOUR, et fixer BLANC.
- Dessinez maintenant un rectangle à travers le rectangle noir et vous aurez un rectangle en pointillé.

12.2 Achever un graphique

Après avoir dessiné un graphique, vous n'avez qu'un histogramme nu. Vous pouvez améliorer un tel graphique en remplissant les barres de motifs. Lorsque vous avez écrit des textes en colonnes, vous pouvez en faire un cachet et le mettre ensuite sur le graphique.

Exemple:
A: Graphique nu
B: Rempli de motifs
C: Textes
D: Le graphique avec textes



12.3 Utiliser un cachet dans le programme Basic

Dans votre propre programme Basic, vous pouvez utiliser un cachet que vous avez dessiné et mis sur disque, à l´aide de Dynamic Publisher. Voici ce que vous devez faire: allumer l´écran mode 6, bien régler les couleurs et charger le cachet. Voici un exemple d´un programme Basic:

```
10 SCREEN 6
20 COLOR 2,8,2
30 COLOR=(1,0,0,0)
40 COLOR=(2,7,7,7)
50 CLS
60 COPY "worldmap.stp"TO (100,10)
70 IF INKEYS="" THEN 70
```

12.4 Imprimer des autocollants

Pour imprimer des autocollants (étiquettes), il faut savoir le nombre exact de points qui y entrent. Ceci dépend de l´imprimante, du réglage de l´imprimante et du genre d´autocollants que vous utilisez.
C´est pourquoi il est très utile de faire d´abord un motif à carreaux à l´aide d´un tableau, et d´imprimer ensuite ce motif (dans un cachet) sur vos autocollants. Vous pouvez voir facilement le nombre de points qui entrent dans l´autocollant. En se servant du réglage standard d´une imprimante MSX, on a constaté qu´un autocollant ayant une largeur de 70 mm, une hauteur de 36 mm, et un intervalle de 4 mm, correspond à une largeur d´environ 200 points et à une hauteur de 108 points.
Voici la méthode la plus simple pour imprimer des autocollants: mettez le dessin de l´autocollant dans un cachet et mettez ce cachet plusieurs fois sur un écran vide (l´un au dessous de l´autre) avec la distance exacte de l´intervalle entre deux autocollants (dans notre exemple 108 points). Ensuite, vous imprimez l´écran. Ainsi vous pouvez imprimer 6 à 10 autocollants à la fois.
Si vous voulez imprimer un grand nombre d´autocollants, il vaut mieux mettre le dessin de l´autocollant dans un cachet, et puis imprimer ce cachet en mettant NOMBRE à 100 par exemple. Afin que l´imprimante commence exactement au début de chaque autocollant, il faut peut-être ajouter aux réglages de l´imprimante quelques codes ayant l´effet suivant: après l´impression de chaque cachet, le papier est poussé un peu plus loin.

12.5 Imprimer un "Banner"

Supposons que vous voulez imprimer un texte comme une sorte de banderole, pour coller par exemple contre la vitrine d'un magasin. Vous pouvez mettre en cachet une ligne de texte de l'écran de travail, et ensuite l'imprimer de façon renversée sur du papier enchaîné. En augmentant le facteur d'agrandissement pour la hauteur ainsi que pour la largeur (par exemple 20), vous avez un texte aux dimensions énormes !